SUPERVISOR 24/48/72

Voici quelques définitions pour vous aider dans ce mode d'emploi raccourci.

[1] correspond à la **touche** mentionnée entre crochet
Le terme **curseur** est utilisé pour le soulignement de l'élément à modifier sur l'affichage LCD.
Le terme **potentiomètre** défini les boutons à glissière utilisés pour allumer les circuits.
La touche **[enter]** est la touche centrale située entre les flèches[🡅], [🡇], [🡄] et [🡆]

Mise en marche du pupitre : Appuyer touche ON 2 sec
Pour arrêter le pupitre : Appuyer touche ON 4-5 sec

Setup

Pour vérifier si votre pupitre travaille en préparation simple, par exemple 48 circuits ou s'il est en mode 24 circuits, double préparation, procédez comme ceci.

☐ Une fois mis en marche, appuyer sur la touche **[exit]**. Ensuite, appuyer sur **[enter]** et choisissez *setup* avec
le curseur. Appuyer sur **[enter]**. Descendez avec la flèche [🡇] jusqu'au menu *Manual setup*. Appuyer sur
[enter]. Sélectionnez le mode 1-24 ou 1-48 à l'aide du curseur. Appuyer sur **[enter]**, puis sur **[exit]**. Vous
êtes en mode mémoire. Pour la commande manuelle, reportez vous au paragraphe suivant.

Commande manuelle

Lorsque vous allumez le pupitre, il se place sans autre en mode manuel. Si vous êtes dans un autre mode, suivez la marche à suivre ci-dessous.

☐ Appuyer simultanément sur les touches **[A]** + **[B]** + **[M]**. Dans le cas où rien ne se passe, appuyer
d'abord sur **[exit]**.
☐ Monter les potentiomètres A, B et M
Remarque. Le 100% du potentiomètre B est situé en bas (tête-bêche avec potentiomètre A) cf. mode d'emploi complet
☐ Régler les effets désirés sur les préparations noire ou grise
☐ Il existe maintenant la possibilité d'enchaînement entre les 2 pré-réglages avec les potentiomètres
A et B
☐ Pour sortir du mode manuel, appuyer sur **[exit]**

Programmation et mise en mémoire d'effets

Pour utiliser les mémoires, appuyer simplement sur **[exit]**.

- **Programmation des mémoires [*CUE*]**

  ☐ Appuyer sur la touche, côté CUE (sous l'affichage) **[prog]**
  Sur l'affichage s'inscrit de gauche à droite : le numéro de la page et le temps de montée
  Respectivement de descente.
  ☐ Sélectionner le numéro de la page désirée avec le curseur sur le LCD et les touches [🡅], [🡇], [🡄] et [🡆] et régler l'effet désiré à l'aide des potentiomètres de la préparation du haut (grise)

- Programmation des mémoires [*CUE*] **(suite)**

  - Pour enregistrer l'effet, appuyer simultanément sur la touche flash où vous désirez enregistrer votre mémoire exemple **[2]** et **[enter]**. Quand l'effet est mémorisé, la LED de la touche passe du vert au rouge. Répéter l'opération pour les pas suivants
  - Si vous désirez enregistrer un temps de montée, il faut le choisir avec les flèches et l'enregistrer en même temps que l'effet lumière. Le potentiomètre TIME, servira à modifier le temps lors de la restitution de l'effet.
  - Lorsque tous les effets sont enregistrés, appuyer sur la touche **[exit]**
  - Pour restituer l'effet, monter le potentiomètre N° 2 dans le cas de l'exemple sur la préparation du bas (noire).
    Le potentiomètre général de la préparation du bas doit être également au maximum.

- **Programmation du chenillard [*CHASER*]**

  - Appuyer sur la touche, côté CHASER (sous l'affichage) **[prog]**.
    Sur l'affichage s'inscrit de droite à gauche : le numéro du chenillard, le pas (STEP), la durée du pas (FADE) et le temps d'attente (DEL).
  - Sélectionner le numéro du chenillard avec le curseur sur le LCD et les flèches [🡅], [🡇], [🡄] et [🡆], et placer vous sur le 1er pas.
  - Pour saisir les pas, sélectionner le ou les circuits à allumer avec les potentiomètres et appuyer sur **[enter]** pour enregistrer le pas. Sur le LCD, le pas suivant s'affichera.
    Répéter l'opération pour les pas suivants (99 pas au maximum).
  - Lorsque tous les pas sont enregistrés, enregistrez un pas supplémentaire avec un temps
    d'une durée de « END ». Pour programmer ceci, allez avec le curseur sur « FADE » et
    avec [🡇], diminuer le temps en dessous de 00.1. Confirmer le pas (END) avec **[enter]**.
  - Pour quitter le mode programmation du chenillard, appuyer sur **[exit]**.
  - Pour restituer le chenillard, monter le potentiomètre CHASER, enclencher la touche **[CHASER]**. La vitesse est réglée avec le potentiomètre TIME.

- **Programmation du patch**

  - Appuyer sur la touche **[patch]**
    Sur l'affichage « DIM » correspond au gradateur (bloc de puissance) et « OUT » correspond au circuit du pupitre (potentiomètre)
  - Avec les touches [🡅], [🡇], [🡄] et [🡆] vous assignez votre patch.
  - Pour sortir, appuyer sur **[exit]**

Durée de stockage des mémoires, sans alimentation :3 mois. Pour effacer une mémoire, enregistrez un CUE avec rien dedans, ou se référer au mode d'emploi complet.
La liaison avec un PC permet d'installer des nouvelles versions de soft, de visualiser les erreurs, de sauvegarder des shows, de nommer les effets, d'utiliser les aides en français, en allemand en anglais, d'échanger des informations avec le PC (bidirectionnel)

© avril 1999 éclairage théâtre